Hyreskasernen Tjuren

En äventyrsplats till EON

Författare
Petter Nallo *"Man vill ju kunna tända eld på en dvärg"*

Formgivning
Petter Nallo *"Min telefon förnedrar mig"*

Illustrationer
Olof Nilsson *"Jag ska bara utföra min åkallanderitual"*

Hyreskasernen Tjuren

Introduktion

I södra delen av Absalon ligger denna femvåningsbyggnad. Fasaden är nedgången och sliten och stora sjok av den mörkbruna putsen som täcker det soltorkade teglet har fallit bort. Inga av fönstren har glas och de börjar först på andra våningen. Under dagtid är fönsterluckorna öppna för att släppa in svalkan. Detta är bara en av många av stadens hyreskaserner och här kan man finna ett billigt boende om man har pengar att betala i förskott med.

Borta bra...

Rollpersoner som färdas över Mundana tycks vara upptagna i ständiga äventyr. Men någon dom måste väl även dem vila upp sig och återvända hem? Nedan följer en beskrivning av en hyreskasern Tjuren. Den kan användas på många sätt. Det kan vara en plats man besöker, ett tillhåll för en kontakt eller en fiende. Men den kan fungera som en bostad och ett tillhåll för rollpersonerna när de inte är ute på sina äventyr. Här kan det bli en plats att landa i det vardagliga och ändå bli involverad i samspelet mellan de andra som bor där.

Huset

Huset är likt många av de andra hyreskasernerna i staden. Huvudporten är öppning i fasaden, bred nog att släppa in både häst och vagn, och liknar mer en välvd tunnel som löper in i kasernen. Ovanför den sitter ett kranium från en tjur vilket har gett kasernen dess namn. Följer man den så kommer man till en stenlagd, rektangulär innergård.

Det finns även en mindre port som leder in till innergården men den är så gott som alltid låst.

Innergården (a): Innergården är stenlagd och härifrån leder två trappor upp till balkongerna som löper efter varje våningsplan på innergården. Under dagtid samlas husets folk på innergården då den är betydligt ljusare och luftigare än de dunkla rummen. Många av dem är kvinnorna som sköter hemmet när männen arbetar och de sitter tillsammans och lagar mat och ägnar sig åt sina sysslor medan barnen springer omkring och leker. Här finns ett par långbord och bänkar utställda där folk kan sitta och äta, prata eller arbeta med någon typ av hantverk.

Balkongerna (b): För att nå upp till rummen tar man den breda ektrappan. Varje våning har en balkong som löper runt hela innergårdens insida. Mellan dessa hänger linor där tvätt placeras för att torka. Ifrån balkongerna kan man titta ned på innergården samt på de lägre nivåerna.

Stallbyggnad (c): Det är få som har hästar i huset men de som har det kan ha dem i stallbyggnaden för ett antal extra silver i månaden. Stallbyggnadens dörrar står öppen under dagtid men stängs och låses under kvällen.

Springbrunnen (d): En av vattenledningarna med vatten från akvedukten löper ut i en springbrunn. Från väggen kommer en ständig ström med vatten som fyller upp ett stenkar. Vattnet som rinner över fortsätter ned i kloaken igen. Härifrån hämtar man vatten och invid finns det ett kopparkar som man kan elda under för att koka och tvätta sina kläder.

Kapellet (e): I en liten nisch på innergården finns ett litet kapell. Här hänger ett Daakkors på väggen och vaxljus tänds här under högtiderna. De mer fromma individerna i huset tar sig då och då hit för att be. Även om det inte används så brukar hyresvärden använda det som ett argument för personer som är intresserade av att flytta in.

Kloakgallret (f): Hit rinner vatten från springbrunnen och här kan man även slänga ned smuts och avskräde. Under de heta dagarna finns det gott om flugor vid kloaköppningen och även om det finns ett flertal gårdskatter så är råttor vanligt förekommande.

Uthuset (g): Vill man förrätta sina behov får man antingen göra det i en potta eller gå ned till uthuset. Detta lilla utrymme är uppdelat i en del för kvinnorna och en del för männen även om avskärmningen endast är gjort av en smal trävägg så det går att prata med varandra medan man sitter där. Vardera utrymme har fem platser

Förrådet (h): Här förvaras all möjlig gammal bråte till skötseln av huset samt avställda möbler, trasiga kärl, lossnade vagnshjul och liknande.

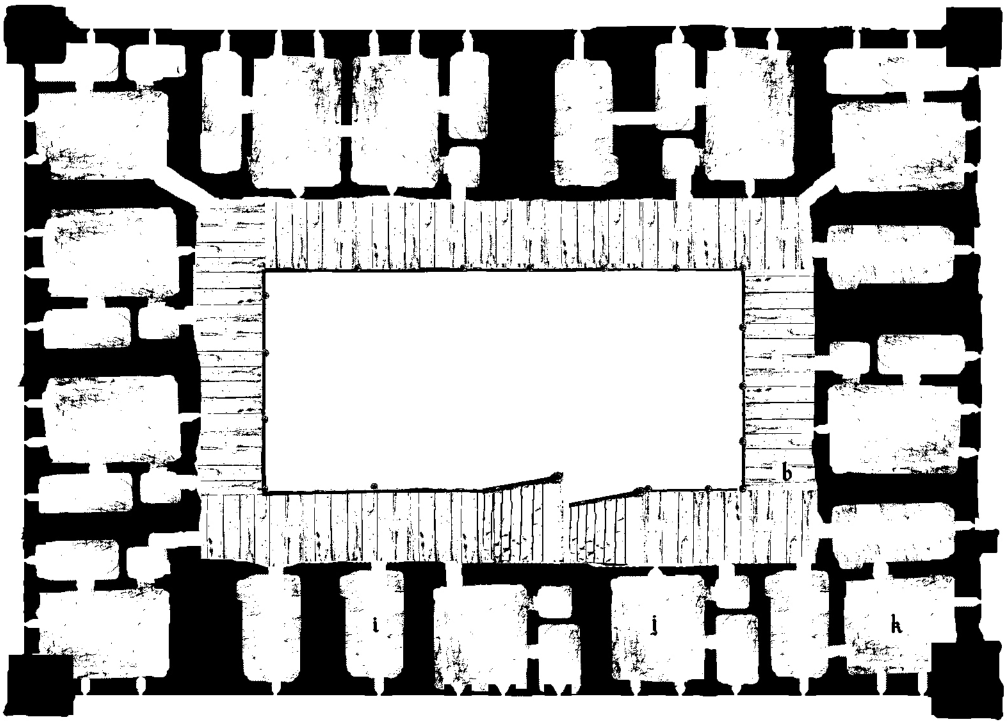
Rummen

Det finns ett antal olika rum i byggnaden som alla är till uthyrning.

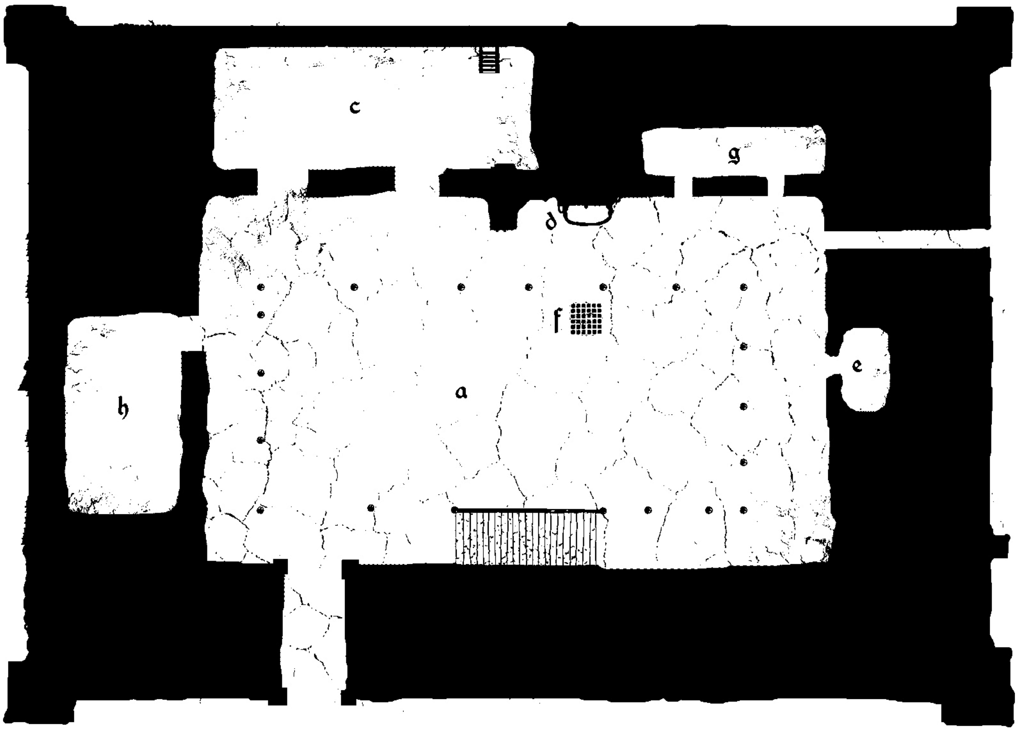
Liten lägenhet [15 silver/månad] (i): De minsta rummen är inget mer än en avlång kammare. Detta kyffe har endast ett fönster som vetter ut mot gatan och ljuset som kommer in under dagtid lyser inte upp mycket. Vill man ha ljus får man ha dörren öppen. Det finns en liten spishäll man kan elda i där man även kan laga mat.

Medelstor lägenhet [35 silver/månad] (j): De medelstora lägenheterna är kvadratiska och består av en liten hall, ett huvudrum som även är kök samt en sovkammare. Dessa rum har vanligen tre fönster som vetter ut mot gatan. Två i huvudrummet och ett i sovkammaren. Dessutom ett fönster som vetter ut mot innergården. Här får en mindre familj plats. De vuxna sover i sovkammaren och barnen samt äldre släktingar har sovplatser i huvudrummet.

Stor lägenhet [70 silver/månad] (k): De stora lägenheterna består av två stycken medelstora lägenheter där man har slagit ut väggarna mellan huvudrummen.



Våning två till fyra



Bottenplan

Att bo i huset

Så fort solen stiger på himlen börjar ljuden utifrån gatan men även innergården. Här hörs det höga röster, barnskrik och skratt. Männen och några av kvinnorna lämnar sina hem för att gå till sina värv medan de andra stannar kvar för att ta hand om sysslorna. Många spenderar tiden på innergården och när man skall göra ärenden ut i staden går man ofta i grupp och det finns en stark social samvaro även om det skvallras och pratas illa om folk bakom ryggen.

När de som arbetat kommer hem för dagen brukar man samlas och prata med sina grannar. De som inte äter hemma går iväg till någon närbelägen taverna och andra sluter upp efteråt för att dricka mjöd eller vin. Andra stannar på gården. Först flera timmar efter skymningen börjar huset tystna och innergården står då tyst och tom. Men även då är det inte ovanligt att folk kommer och går.

De som bor i kasernen

Janos – Hyresvärden: Det rasslar från den väldiga nyckelknippan i bältet då den fetlagde mannen går upp och ned i trapporna med ansiktet rött och svettigt. Han bor längst ned på markplan närmast porten med sin fru och sina två barn. Även om han kan vara het i temperamentet ibland så är han samtidigt förstående och om folk har svårt att betala hyran så ger han dem både ett och två uppskov innan han vräker dem. Han betalar för beskydd till Brödraskapet.

Kalaia – Den ilskna grannfrun: En gråhårig kvinna med mörk blick som inte är sen att klaga på allt och alla och peka på folk med sitt knotiga finger. Hon är lika bitter som hon är girig och tvekar inte en sekund att lura folk om hon tror att hon skulle tjäna på det.

Salentior – Den mystiske grannen: Han går nästan endast ut nattetid. Han hälsar endast genom nickningar och håller sig för sig själv. Från hans rum syns ett gyllene sken nätterna igenom och ibland besöker kåpklädda främlingar honom. Vissa menar på att grannen är en kättare, en svartkonstnär och/eller en sodomit.

Morija – Den som skvallrar: Hon har fem barn, några av dem drar henne i kjolarna samtidigt som hon ammar det minsta. Men om det är något hon har tid med är det att skvallra. Hon sitter på en bänk nere på innergården och håller hov. Här kan man få reda på allt som hänt i huset eller i den närmaste trakten. Hon kommer även minnas allt man säger samt sådant man inte säger och dra egna slutsatser och sedan sprida dessa vidare som om de vore sanning.

Barilom – Den avundsjuka maken: Hans fru varken ser speciell ut eller tittar åt andra men detta hindrar inte honom från att dra slutsatsen att hon är otrogen. Han är hotfull mot alla män som pratar med henne och är inte sen att läxa upp dem med sina nävar. När han druckit och hans ilska kokar över kan hela innergården höra deras gräl och hur han sedan slår sin fru till lydnad.

Talva – Den unga skönheten: Redan som barn påpekade folk hur söt hon var och nu när hon börjar övergå till att bli en ung kvinna är hennes skönhet bedårande. Många män i kvarteret har ögonen på henne och bland ynglingarna har hon många friare som försöker charma henne. Hon vet precis hur man skall spela på detta men hennes oräddhet gör att hon lätt tar sig vatten över huvudet och riskerar att hamna i sällskap som har illasinnade uppsåt.

Koltos – Den jobbiga grannen: När han börjar prata är det nästan omöjligt att stoppa honom. Han pratar med hög röst och saknar all form av förmåga av att känna av att folk tycker det är irriterande. Ibland ligger han nästan på lur för att möta upp med personer han vill prata med. Som inte det vore nog så tycks han alltid dyka upp när det är som mest olämpligt på nästan vilken plats i staden som helst för att hålla sina långa monologer. Han är även känd för sin dåliga mage och sitter ofta på uthuset redo att prata med vem än som kommer förbi.

Patia – Barnens ledare: Denna fräkniga flicka är barnens självutnämnda ledare. Hon har vilt kastanjebrunt hår, smutsiga händer och är totalt orädd. Hon leder de andra barnen på allehanda upptåg och busstreck. Många undrar vad som skall bli av henne då hennes far är nedsupen och modern är död. Helst av allt säger hon sig vilja bli en äventyrare och kommer följa efter och imitera personer som verkar ha de rätta kvalitéerna för detta.

Lhomesa – Skökan: På kvällarna kommer det då och då en stadig ström av besökare till hennes boning. Dessa betalar för att spendera tid med henne och ta del av de tjänster hon tillhandahåller. De flesta av gårdsfolket ser ned på henne och många av kvinnorna vill inte ens prata med henne. Men flertalet av männen uppskattar då hon oblygt tvättar sig i springbrunnen. Det sägs att hyresvärden får ”gratis tjänster” då han besöker henne för att kräva ut hyran då han trots grannars protester inte försökt stoppa springet.

Erog – Slaven: Hyresvärden har en slav som sköter mycket av arbetet på gården. Denne tålmodige man arbetad idogt i det tysta och är omtyckt av så gott som alla. Denne sköter de enklare sysslorna men för några extra koppar så hjälper slaven till med att bära upp vatten och ved och kan även tvätta och städa samt ta hand om djuren i stallet.

Olmar – Den gamle rasisten: Skumögd och med ett ansiktsuttryck som om han just svalt en rå lök sitter han på gården och suger på sin pipa. Han förbannar de ogudaktiga hedningarna och menar på att det är alla icke-jargier som fått kejsardömet att bli till det rövhål det nu är.

Katalina – Den tystlåtna: Högst upp i huset har den tystlåtna Katalina flyttat in. Hon betalade sin hyra i förskott för ett helt år och har sedan dess nästan inte setts till. Det finns de som har stött på henne efter skymningen då hon kommer och går men hon visar sig inte alls ute under dagen och många i huset tycks till och med glömt bort att hon bor där.

Epitestra – Bortgifterskan: Familjen försöker gifta bort sina nu vuxna barn till lämpliga partier. Det kan till och med vara så att de försöker få barnen i säng med ”partiet” och sedan kräva fram ett giftermål.

Janos

Kalaia

Salentior

Barilom

Koltos

Lhomesa

Olmar

Erog

Katalina

Äventyrsuppslag

Smuggla ut en kropp: Lhomesa tog emot en gäst som blev våldsam. Hon använde en av sina hårnålar som en dolk och träffen tog så illa att mannen dog. Då personen är en känd och omtyckt hantverkare så inser hon att hon kommer stå till svars för det hela. Hon söker därför upp en av rollpersonerna och ber om dennes hjälp. Tillsammans måste de försöka smuggla ut kroppen – självklart uppstår det problem.

Gårdsfesten som går överstyr: Det hålls en vild fest på gården för att fira en födelsedag ett bröllop eller så är det bara en fest i staden. Alkoholen flödar rikligt och under dessa dimmiga timmar hinner folk vara otrogna, tänder slås ut, hemligheter avslöjas och när dagen väl gryr är hela hyreskasernen ett näste av intriger och missriktad ilska.

Den förlorade skönheten: Talva, den unga skönheten har försvunnit. Föräldrarna är utom sig av oro och rollpersonerna blir ombedda att finna henne. De kan följa hennes spår till en taverna och därefter vidare till andra delar av staden då hon tycks ha slagit följa med någon. Är det så att hon har flytt med sin kärlek, blivit lurad och kidnappad eller är det något annat som skett med henne.

Ett nattligt uppdrag: En välklädd man som stinker av parfym letar upp rollpersonerna på en taverna. Han frågar efter om de bor i hyreskasernen Tjuren och lägger sedan fram ett udda förslag. Han vill att de skall hålla uppsikt på Katalina, den unga kvinnan som bor högst upp i huset, bevaka henne när hon kommer och går och om möjligt följa efter henne. Om rollpersonerna gör så kommer de snart märka att Katalina är mer än hon verkar. Hon kan klättra på fasaden likt en spindel. Hon är blixtsnabb och försvinner i mörkret och hemlösa tenderar att försvinna från de gränder hon passerar för att hittas i kloakerna tömda på blod. Men Katalina blir snart varse att de förföljer henne och nu har rollpersonerna blivit spelpjäser i lamiornas spel.

Hemåtervändningstabell

Att återvända hem

När rollpersonen återvänder hem är det inte alltid som allting är som det skall. *Slå 1T10 på tabellen och efterföljande undertabell* eller välj något lämpligt resultat för att få fart på hemkomsten om allt tycks för vardagligt och tråkigt.

1. En död kropp ligger i rummet [Slå 1T10]

1 En okänd.

2 En bekant.

3 En vän.

4 En fiende.

5 En älskade.

6 En välkänd person.

7 En ökänd peson.

8 Kroppen är bestialiskt styckmördad.

9 Personen har tagit sitt eget liv.

10 Ett huvud i en kruka med honung.

2. Någon har flyttat in [Slå 1T10]

1 Ett barn.

2 En främling på rymmen.

3 En vän från det förflutna.

4 En snyltande släkting.

5 En forna kärlek.

6 En granne som nu bytt lägenhet med rollpersonen.

7 En fiende som ber för sitt liv.

8 En förrymd slav som lovar att tjäna rollpersonen i utbyte mot mat och någonstans att bo.

9 Rollpersonens okända tvilling.

10 Ett övernaturligt väsen av något slag.

3. Ny granne [Slå 1T10]

1 Någon som avskyr rollpersonen.

2 Någon som älskar rollpersonen.

3 En före detta kärlek.

4 En grälsjuk släkting.

5 En gammal gumma som bjuder på nybakt bröd.

6 En ung person som ser upp till rollpersonen och vill följa med ut på äventyr.

7 En avdankad stadsvakt.

8 En domedagsprofet som skrikande piskar sig själv och ber till Daak.

9 En person som alltid hamrar och väsnas då rollpersonen skall sova.

10 En festprisse som alltid har fest.

4. Ett brev inskjutet under dörren [Slå 1T10]

1 Från en fiende.

2 En vän.

3 Ett kärleksbrev.

4 Ett arvebevis.

5 En påminnelse om en skuld.

6 Ett brev skrivet på ett okänt språk.

7 En obscen teckning.

8 Ett hotbrev.

9 En arg lapp från en granne.

10 Ett brev med en farlig hemlighet.

5. Hittar något oväntat [Slå 1T10]

1 En börs med 30 silver.

2 En flaska fint vin.

3 En bukett blommor (nu vissnade).

4 Ett hotbrev genomborrat av en dolk.

5 Ett kätterskt föremål av något slag.

6 Någon har möblerat om hela rummet.

7 Någon har haft en rejäl fest i rummet.

8 En rit tycks ha utförts i rummet.

9 En guldring (100 silver).

10 Ett uppbrutet lönnfack i golvet som nu är tomt.

6. Får veta något oväntat [Slå 1T10]

1 Folk säger sig ha sett ett helgon uppenbara sig framför rollpersonens dörr och religiösa personer samlas utanför för att tända ljus, be och sjunga.

2 Nattetid sägs ensliga klagande läten ha kommit från rollpersonens kammare och folk tror den är hemsökt.

3 En person med samma utseende som rollpersonen har kommit och gått till dennes kammare medan rollpersonen varit borta.

4 Rollpersonen sägs vara far till ett barnen i huset (likheten är slående) eller förfört en av de manliga ynglingarna (som kan ge detaljerade beskrivningar om vad som hände) – hur som helst anses ett giftermål vara lämpligt.

5 Stadsvakten har letat efter rollpersonen, tydligen var det allvarligt.

6 En mystisk kåpklädd främling har setts utanför rollpersonens dörr och var gång den varit där ristat in en ockult symbol i dörrkarmen.

7 En svartmuskig och rustningsklädd figur har kört in en dolk i rollpersonens ytterdörr och ropat högt över gårdsplanen att han skall ha dennes huvud.

8 Det går ett rykte om att rollpersonen kommit över tiotusentals silver och nu vill alla låna (alternativt stjäla) pengar av denne.

9 Rollpersonen har trotts vara död och grannarna agerar med förvåning när de ser denne – lägenheten är nu uthyrd till en gammal from man och grannarna har delat upp rollpersonens saker mellan sig.

10 Rollpersonen sägs ha begått någon form av stordåd och när denne kommer in så vill alla gratulera och bjuda på dricka samt höra detaljerade beskrivningar av stordådet.

7. Rummet krälar av skadedjur [Slå 1T10]

1–2 Löss.

3–5 Råttor.

6 Getingar i ett stort getingbo.

7 Kackerlackor.

8 Fågelbo på balk i taket och spillning överallt.

9 Malfjärilar som ätit på kläder och tyger.

10 En katt har tagit sig in och dött där, hela kroppen krälar med fluglarver och spyflugor.

8. Rollpersonen har blivit bestulen [Slå 1T10]

1–3 Alla värdeföremål.

4 Allt, hela rummet är länsat. Till och med möblerna.

5 Någon har ätit upp det som var i skafferiet och lämnat en spya på golvet som betalning.

6 Ett arvegods.

7 Ett konstverk av något slag.

8 Sängen.

9 Personens underkläder.

10 Alla mattor och bonader men en lapp ligger lämnad som lovar att rollpersonen skall återfå dem snart.

9. Rummet är skadat [Slå 1T10]

1–2 Rummet är sönderslaget.

3–4 Det har läckt in vatten genom fönsterluckan och det stinker av mögel.

5–6 Vinden har blåst in och kastat omkring allt löst.

7–8 Det har läckt in vatten från övervåningen eller taket.

9–10 Sot har blåst ut ur eldstaden och allt är svartsotigt och måste tvättas.

10. Slå två gånger på tabellen

Ignorera detta resultat om det kommer igen.